Владимир Титов

ИГРА В ЖИЗНЬ

Размышления о виртуальной реальности

Тема этой статьи необычна для церковного издания. По крайне мере, на первый взгляд. Надо ли говорить об искушениях безбожного мира людям верующим или следует проходить мимо подобных явлений, оставляя их за пределами нашего сознания? Вероятно, говорить все же необходимо: мы приходим в Церковь из мира, лежащего во зле; живя в обществе, мы постоянно сталкиваемся с его болезнями и потому просто вынуждены иметь к ним свое личное, христианское отношение. Знать сущность этих явлений, понимать гибельность их для человеческой души, хотя бы в общем виде, для того, чтобы иметь возможность говорить о них с нашими близкими, друзьями и знакомыми, людьми, быть может, совсем не церковными, увлеченными миром и его обольстительным образом.

Автор этой статьи Владимир Титов – эксперт Информационно-аналитического Управления Аппарата Совета Федерации России, человек, работавший на телевидении, занимающийся в числе прочего изучением влияния на массовое сознание новых информационных технологий.

Предмет его размышлений – одна из прогрессирующих болезней современного «общества потребления» – компьютерные игры, «невинное» и столь распространенное увлечение, таящее в себе страшную опасность...

История материального прогресса имеет немало примеров того, как очередное выдающееся достижение науки, целью которого было улучшение человеческой жизни, оборачивалось затем лишь новыми путами, более утонченным и жестоким рабством. Вспомним хотя бы ткацкие станки, позволившие «овцам съесть людей»: сначала – в Англии, когда лендлорды согнали крестьян с земли, оставляя их без средств к существованию; затем в Индии, ремесленники-ткачи просто умирали от голода, разоренные, лишенные привычного дохода наводнившими страну потоками дешевого текстиля с британских мануфактур.

Вспомним всевозможные виды боевой техники, сделавшие современную войну тотальной, угрожающей жизни мирного населения более, нежели войскам противника. Последние акции мирового сообщества, будь то в Иране, Сомали или Боснии, наглядно продемонстрировали: именно мирные жители повсюду несут главные потери, против них обращается набор совершеннейших боевых устройств.

Но... для современного общества самое опасное «минное поле» наукосферы – это, несомненно, власть информационных технологий. Трудно преувеличить степень их влияния на формирование человеческой личности, на отношение человека к жизни, на самую жизнь. Мир вокруг человека – то, что он видит, слышит и ощущает. Видит чаще всего на экране телевизора, слышит – по каналам радиостанций.

Прогресс не стоит на месте. Одно достижение проходит на смену другому. Но каковы последствия их внедрения в обиход массового потребителя – вот что не может вызывать тревоги у тех, кто еще не потерял способность трезво оценивать действительность.

Наблюдается странная, как может показаться, картина: устройства, призванного упростить и сделать максимально удобным обращения человека с информационными потоками, лишают своего пользователя основ психической устойчивости. Техника для отдыха и развлечений становится все более изощренной, с ее помощью в человеческом сознании выстраивается целый мир – лживый, нервальный, но часто заменяющей собой мир настоящий.

Мы не можем охватить в кратких словах всей широты затронутой проблемы. Да и не ставим пред собой такой задачи: она слишком глобальна. Тема нашего размышления – изменение в психике людей, особенно детей и подростков, обусловленные



новейшими разработками производителей компьютеров и систем программного обеспечения, изобретательность продюсеров и сценаристов компьютерных игр.

О виртуальной реальности

Преподобный увидел, что при каждом иноке сидел эфиоп и издевался над ним. Иному эфиопы полагали пальцы на глаза, и он тотчас начинал дремать; иному полагали пальцы на уста, и он начинал зевать. Перед иными они предстояли в подобии женском, пред другими строили здания, приносили разные вещи и упражнялись в разных занятиях.

(Житие преподобного Макария Александрийского)

«Виртуальный» (ср. лат. virtualis) - возможный; такой, который может или должен появится при определенных условиях.

(Словарь иностранных слов)

Термин «виртуальная реальность» существует в научном и инженерном сообществе вот уже около 20 лет. Своим появлением на свет это понятие обязано военным. Подготовка летчика или, скажем, танкиста обходится сегодня очень недешево.

Крайне дороги бензин и авиабомбы, обслуживание инфраструктуры аэродромов и полигонов. Во много раз дороже сами боевые машины – самолеты, танки и корабли. Кроме того, любое крушение подобной техники, сход с направляющей ракеты и т.п. – катастрофа для густонаселенной Европы. Все это обусловило необходимость создания специальных тренажеров. Сначала – простейших, затем – все более и более изощренных: тренажеры 90-х годов отличаются от своих аналогов 40-х примерно так же, как сверхсовременный истребитель от старенького «кукурузника».

Но вот находку военных (не в первый, но в очередной раз) подхватили дельцы самой могучей, пожалуй корпорации на планете – корпорации шоу-бизнеса. Подхватили с тем, чтобы создать на ее базе принципиально новый рынок сбыта для индустрии развлечений.

Уверенность бизнесменов-поставщиков в том, что их клиенты на самом деле жаждут такого «замещения», столь велика, что победным кличем их становится саморазоблачительная, в сущности, фраза: «Наша игровая приставка – это новая реальность!» И прав редактор журнала, целиком посвященного компьютерным играм, когда заявляет: «Мир, в котором ты можешь все, – это не просто девиз нескольких последних лет, это уже мировоззрение!».

Для того чтобы «облагородить» подобный подход к выманиванию миллиардов долларов у миллионов людей, сделать по современному солидным, иными словами – тотальным и всепланетным, его берутся обосновать на самом высоком научном уровне. Так появляются в печати «исследования» маститых профессоров-психологов, доказывающих необыкновенную важность и даже обязательность (!) наличия игровой

реальности. Причем не только для подростка, но и для езрослого. Для чего? Для... борьбы с ерожденной агрессиеностью, тягой к насилию, злобе, а в конечном итоге – борьбы за мир ао асем мире! В подобных исследоеаниях все еыстраиеается вполне логично.

Глобализация мировых процессое и проблем, постоянное соеершенствоаание сущестаующих еидое оружия и распространение их по сеету обуслоелиеает необходимость мирного разрешения еозникающих противоречий. Но по количеству горячих точек в мире еидно, что зто не есегда получается. И предлагают прекрасный, с их точки зрения, и столь приеленательный для предстееителей масс-нультур выеод: пусть зта семая агрессиеность «еыжигается» зе счет компьютерных игр е пределех искусстеенной реальности «стрелялок», «смертельных боее», «ужастиков» и т.п. Тем более, что заодно предостееляется еозможность с минимальными затратеми утолить жажду приключений, стренстеий, рисна, не естаеая с кресла.

Однако подобная логика, мягко говоря, не соотеетстеует действительному положению еещей. Любой современный специелист по психотехникам еще с первых студенческих лет заучил непреложно, как аксиому: «подобное притягиеает подобное». А следоеательно, пытаться заглушить в себе тягу к насилию, расстреливая на экране монстрое-инопланетян, калеча противников-каратистов, – примерно то же, что тушить пожар, залиеая огонь бензином.

Воображение ребенка живо, он тянется ко есему яркому, необычному, и, нонечно, еиртуальная реельность приелекеет к себе. Бесконечная смена картин, сюжетое, еихрь различных переживаний... Но, право слоео, родителям стоит всерьез обеспоноиться. И не только расходами, которыми оборачиеается удоелетворение «культурных» запросов их сыноеей и дочерей, сколько изменениями е их психике. Это утверждение отнюдь не голослоено. Несколько лет назад было проеедено исследоеание, предметом которого служило среенение лсихического состояния деух групп сходных по снладу характера людей. Формироеались зти группы только по одному признеку: неличие или отсутстеие у их представителей пульта дистенционного управления телевизором. И что же? Оказелось, что те, кому для переключения программ приходилось встаеать с дивана и делать три-четыре шега елеред и назад, были куда спокойнее, уееренней и ураеновешенней «счастлиеых» обладетелей более сорeменной технини. Удобстео и быстрота смены телеканала, а точнее – управляемость входящего потока информации, сделала зрителей нетерпелиеыми, вспыльчивыми. Постоянная «пробежка» по каналем ТВ, нежелание еоспринимать мало-мальски непривлекательную информацию, отгороженность от нее – вот тенееая стороне технического совершенстве. Забота фирм-производителей о комфорте потребителя обернулась ударом по его психологическому здоровью.

Обратимся к сеоему недалекому прошлому: еспомнив, нак стремительно оформилась и еозросла насежденная японскими фирмами культура поведения подростков вокруг ноеого в ту пору товаре – компактного аудиоллейере. Это ярчайший пример эксплуатеции стиля жизни потребителя поможет нам спрогнозироеать будущие шаги (и их последстеия) транснационельных гигантое злектроники и шоу-бизнеса, шеги по душам наших потомкое.

«Гениальная» находка: сочетание мини-плейера с компактными наушниками. Ее плод – небыеалый вид потребления музыки, непрерыено, в любом месте и а любое время, ене заеисимости от енешних услоеий. Процесс развивался чрезеычайно быстро, и сегодня в любой точке планеты ребе-



нок ли, взрослый, не желающий обращать внимания на окружающий его мир, надеваeт наушники, нажимает соответствующую кнопку и с зтого момента присутствует е еегоне метро или на скамейке парка лишь телесно. Еще недавно зто еыглядело странно, необычно, кого-то подобная отстраненность шонироеала, у ного-то еызывало возмущение. Ныне же кертина стало привычной. Нееык – страшная еещь; когда лриеыкеют ко злу, его уже перестеют восприниметь как зло.

Поэтому вполне еероятно, что через несколько лет любитель регламентированных острых ощущений сможет надеть на глаза легкую черную повязку, взять в руки беспроеодный пульт объемного упраеления и, естаеие дискету в гнездо игроеого жилет-компьютера, невозбранно поплыть по кроваеым волнам «ноеой реальности». А если доходы родителей и наличие мобильного телефоне лозеолят, то раздаеать и получать очереди из любого – на выбор – оружия он будет уже е компании десятков тысяч себе подобных – в рамках сотен возможных ролей аиртуальной реальности тысяч сетееых игр. Надень лоеязку, набери код для енлючения е игроаую сеть, и твоим напарником, противником или жертвой станет любой из чарующих лодростковое еоображение киногероев. Останется лишь платить и развлекаться.

...Пройдет еще лет двадцать – и путешествие е мир «компьютерной реальности» можно будет организовать, вшие под кожу меленький приборчик, работающий за одно как кредитная карточка, удостоеерение личности, диплом об образовании, медицинская страхоека и амбулаторная карта, сотоеый телефон и модем для еключения е глобальный суперкомпьютер. Система сема предупредит, когда средстве будут заканчиеаться и возникнет необходимость прервать отдых, чтобы подработать. Напомнит, что нужно поесть и попить, когда изменения в крови скажут об зтом, вызовет врача или полицейского, если увлеченный игрон не станет вниметь доброжелательному напоминанию. А напоследон – оповестит службу компьютерных игр о нончине своего пользователя и о возможности саоего лерехода н ноеому – не менее страстному и азартному... Страшно и ероде бы даже нееероятно? Но именно такое он, «прекрасный ноеый мир», деерь е который услужлиео распахиеает сегодня шоу - бизнес перед нами и нашими потомками. Таков иллюзорный умственный тупик вымирающего общества потребителей.

К словам автора трудно что-либо прибаеить: перспектива, которую он рисует, производит устрашающве впечатление. Однако уже сегодня «новая реальность» вошла е дома и кеартиры многих россиян, сделалась приеычной чертой семейного быта. И тем более печально, что в ряду очарованных ею не только люди, вовсв не знающие Бога и не задумывающиеся о смысле и цвли собственного бытия, но и еполне церковные, посещающив храм, во всяком случае относящие себя к числу православных христиан.

О том ущербв, который наносят компьютерные игры психике, умственному разеитию, душввному состоянию своих поклонников, сказано уже достаточно. Нвжвлающему соглашаться с привввденными автором доводами остается лишь на собственном горьком опыте убедиться в их справедлиеости. Но вот что должно обеспокоить собственно верующего: «игра» с веройне совместима. Христианин – чвловек, призванный к познанию реальности Царства Нвбесного. Что сказать, всли вместо этого обьектом познания его служит «рвальность» компьютврного мира? Искони цель диавола – отвлечь человека от Бога. Чем? Всякого рода сувтой, обольстительными мечтаниями, вредными иллюзиями, несбыточными фантазиями. Оттого-то сатану и именуют «первым фантазером». Преподобному Макарию Александрийскому были открыты козни бесов, издевающихся над иночествующей братией, рисующих в воображвнии монахов различные картины, события, жизнвнные ситуации... Таков был их труд ради уловления и погубления человвческих душ в ту пору. А в наши дни... Видел как - то некий святой Старвц демона, сидящего и болтающего ногами, и подивился праздности вго. Двмон же на удивление Старца отвечал: «Люди свгодня сами все делают. Мнв остается лишь смотрвть на это, да ногами болтать»...

...Впрочем, это, как и все, из уст демоничвских исходящее, – ложь. Ибо, конечно же, «новая реальность» – изобретение все того же «первого фантазера». И лишь воплощение ве в жизнь – дело рук человечвских.

P.S. Редакция газеты «ПТ».

Буквально на днях в подтверждение всего вышесказанного мы узнали следующий факт: за зверсное убийстео женщины (50 нолото-резаных ранений ножом) в Таганроге были задержаны дза подростке из Ростоеа. Снимая кеартиру е нашем городе, все сеое время, по их признанию, они проводили за компьютерными играми а специельных залах. Итан, виртуальная реальность сатанинских игр превратилась в кроваеую действительность, когда двое маргиналов в бес-причинном бешенстве неносили смертельные удеры несчастной жертве.